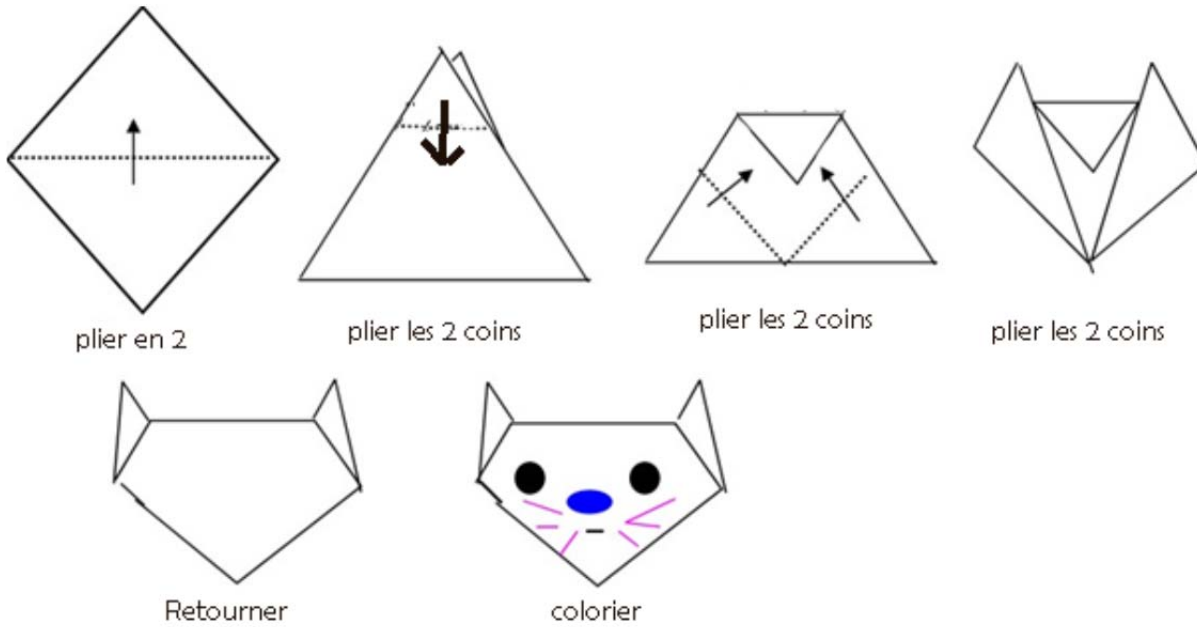


1 Chat y est ! *

Voici un origami : c'est un pliage de papier

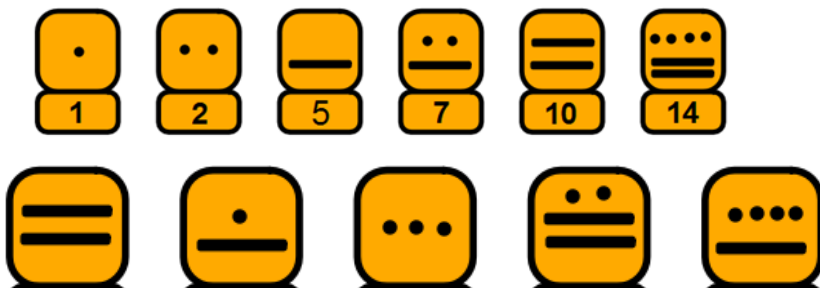
Voici le mode d'emploi :



Combien d'épaisseurs de papier y a-t-il au maximum sur cette tête de chat ?

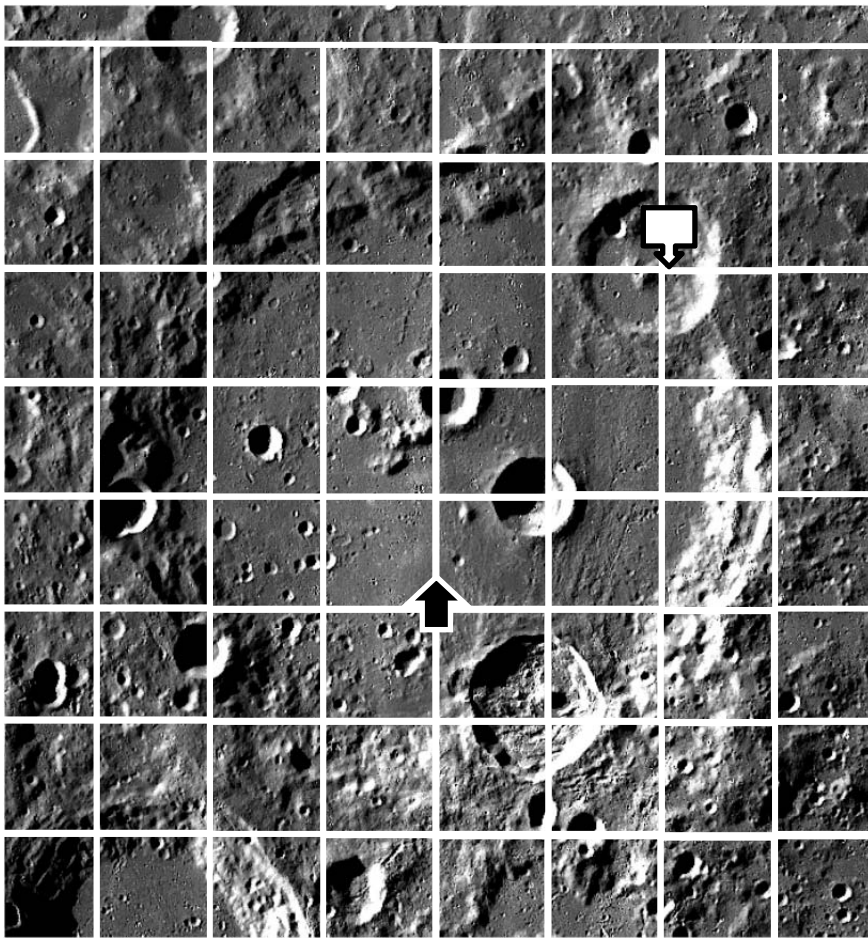
2 Numération Maya *

Voici comment comptaient les Mayas.



Classe ces nombres mayas du plus petit au plus grand.

3 Demander la lune *

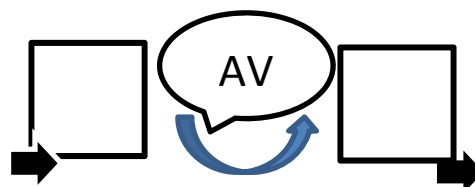


J'ai posé mon Robot à l'endroit indiqué par la flèche ↑ sur la lune. Il doit rejoindre son lieu de travail marqué comme cela ↓

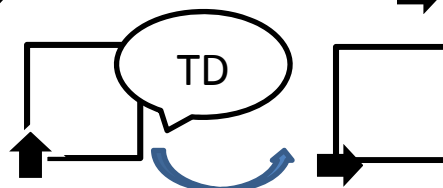
Ecris-lui des ordres pour qu'il arrive à l'endroit ↓ sans passer par les cratères (gros trous).

Voici les ordres qu'il comprend :

AV : avance de la longueur d'une case



TD : tourne à droite d'un quart de tour



TG : tourne à gauche d'un quart de tour



4 Bille en tête**

Voici les règles du jeu :

Nombre de joueurs : 2

Chaque joueur a des billes :

- bleue,
- verte,
- rouge,

et

- en terre,
- en fer
- en verre

Chaque joueur pose en même temps une bille sur la table. Celui qui a la bille la plus forte gagne

Voici ce qui se passe

| Joueur 1 | Joueur 2 | Le gagnant est le : |
|--------------|--------------|---------------------|
| Terre, bleue | Verre, rouge | Joueur 2 |
| Fer, bleue | Verre, rouge | Joueur 1 |
| Fer, rouge | Verre, bleue | Joueur 1 |
| Fer, rouge | Fer, bleue | Joueur 2 |
| Fer, rouge | Fer, verte | Joueur 2 |
| Terre, bleue | Terre, verte | Joueur 1 |
| Terre, verte | Terre, rouge | Joueur 1 |
| Terre, bleue | Fer, bleue | Joueur 2 |
| Terre, bleue | Verre, bleue | Joueur 2 |

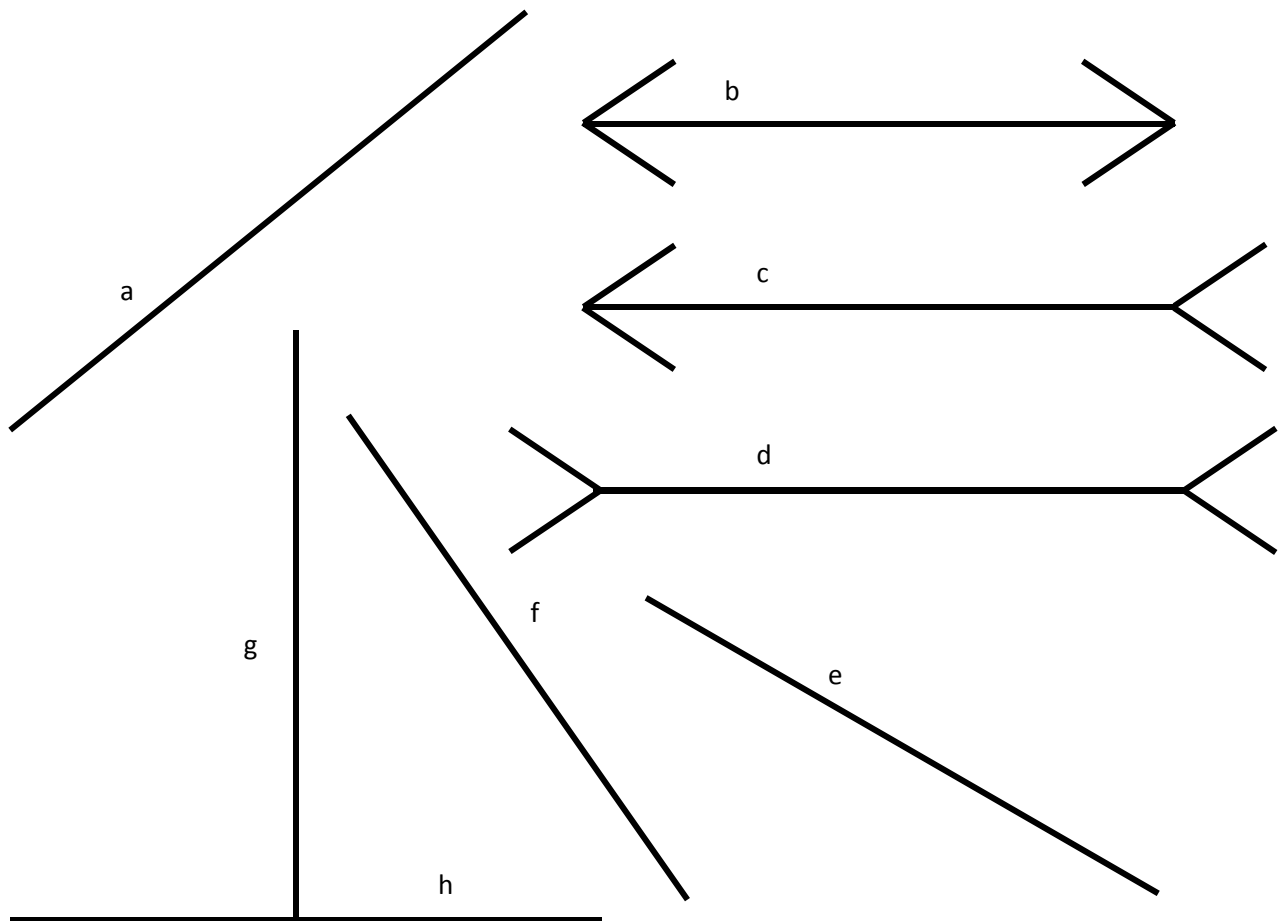
Trouve qui gagne dans ces cas :

| Joueur 1 | Joueur 2 | Gagnant ? |
|--------------|--------------|-----------|
| Terre, bleue | Fer, bleue | |
| Fer, bleue | Verre, bleue | |

5 Juste une illusion **

Un de ces traits est plus grand que tous les autres, lequel ?

Ne t'occupe pas des pointes des flèches.



6 Les sept nains contre le géant **

Blanche-Neige et les Sept Nains est un conte des frères Grimm

Willie le géant est inspiré du géant du conte traditionnel Jack et le Haricot magique.

Chaque nain mesure 1 mètre.

Ils montent les uns sur les autres pour essayer d'arriver à la hauteur du géant.

Pour ne pas tomber, un nain qui n'est pas sur le sol met TOUJOURS chacun de ses pieds sur la tête d'un autre nain comme sur le dessin.



En faisant la plus haute pyramide possible les sept nains arrivent exactement à la hauteur du géant Willie.

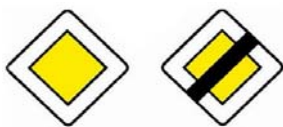
Quelle est la taille du géant ?

Dans nos trois panneaux, il y a un rond, un carré et un qui a huit côtés.

Il y en a un qui a un fond jaune, un autre un fond bleu et un autre un fond rouge

- Kim dessine un panneau qui a plus de 4 côtés.
- Le panneau de Seb n'est pas rond et a un fond jaune
- Le panneau bleu est rond

Les panneaux que nous cherchons sont dans les exemples ci-dessous :



Fin de la
catégorie CP

8 Des chiffres et des lettres magiques ***

Georges montre à Albrecht un carré magique et lui explique :

On dit qu'un carré est magique quand la somme des nombres des lignes, des colonnes, et même des diagonales fait toujours le même total. Voici un exemple de carré magique :

| | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 7 | 6 | →15 |
| 9 | 5 | 1 | →15 |
| 4 | 3 | 8 | →15 |
| ↙15 | ↓15 | ↓15 | ↓15 |
| | | | ↘15 |

Georges dit : « j'en ai un ! »

Albrecht répond : « ce n'est pas possible » la première ligne fait 138, la dernière 132, la deuxième colonne fait 91 et la dernière colonne 125 ! »

Georges : « Mais si ! C'est un carré magique, si tu remplaces les nombres par le nombre de lettres du nombre quand tu l'écris en lettres : 11 s'écrit onze et cela vaut 4 »

Je n'ai pas eu le temps de tout noter. Retrouve les nombres qui vont dans les cases manquantes

| | | | |
|----|----|----|----|
| 11 | 14 | 84 | 29 |
| 44 | 24 | ? | 33 |
| ? | 34 | 43 | 40 |
| 77 | 19 | 13 | 23 |

9 Pas touche ****

Pour travailler avec les ordinateurs les hommes ont dû inventer des outils qui leur permettent de donner des informations à la machine (on appelle cela une interface Homme – Machine)

Les premiers claviers avaient 83 touches (jusqu'en 1987)



Photo d'un clavier 83 touches

Sur le dessin en bas de page, j'ai mis :

- en noir les touches qui permettent d'afficher un symbole à l'écran,
 - en blanc celles qui font directement quelque chose mais qui n'affiche rien
- On peut utiliser les deux touches grises à gauche pour changer ce qui est affiché.

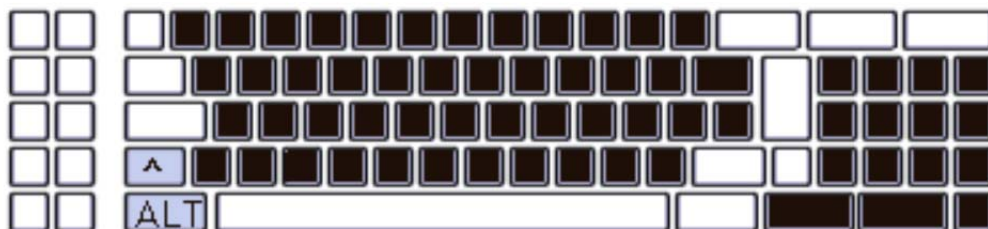
Par exemple quand j'appuie sur :

La touche **A** cela affiche « a »

^ + **A** cela affiche « A »

ALT + **E** affiche « € »

Je peux aussi appuyer sur trois touches en même temps **^** **ALT** + [touche] pour obtenir d'autres caractères



Combien est-ce que je peux afficher, en théorie, de caractères différents avec le clavier ci-dessus ?

10 Quelle année ! ****

Cela faisait 25 ans que ce n'était plus arrivé :

En 2013 il n'y a pas deux fois le même chiffre écrit dans le nombre 2013.

Hé oui, en 2012 deux « 2 », en 2011, deux « 1 »...

Combien de fois est-ce arrivé au 20^{ème} siècle ?

11 Tableur *****

Je voudrais résoudre l'exercice 10 avec un logiciel. Je dois indiquer à l'ordinateur une formule pour qu'il m'indique si une année a tous ses chiffres différents.

En langage d'ordinateur j'ai défini « CM » : le Chiffre des Milliers « CC » le Chiffre des Centaines, « CD » le Chiffre des Dizaines et « CU » le Chiffre des Unités.

Une formule permet de savoir si plusieurs affirmations sont vraies en même temps, c'est :

« ET(affirmation1 ; affirmation2 ; ...) »

Les affirmations s'écrivent ainsi

Pour dire que le chiffre des milliers est égal à celui de centaines, j'écris « CM==CC »

Pour affirmer qu'ils sont différents, j'écris « CM<>CC »

Avec le nombre 1913, si j'écris ET(CM==CD ;CM<>CC) l'ordinateur dit que c'est vrai

Avec 1113 il répond que c'est faux

Avec 2223 il répond que c'est faux

Quelle formule taper pour savoir si tous les chiffres d'un nombre à 4 chiffres sont différents ?

Fin de la catégorie CE2

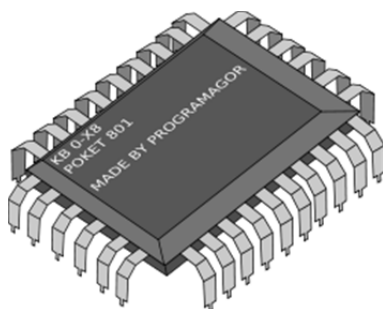
12 Un micro pour sa sœur*****

Gordon Earle Moore, chimiste américain et cofondateur d'une célèbre entreprise de fabrication de microprocesseurs a affirmé en 1965 que le nombre de transistors sur un microprocesseur (et donc la capacité de calcul des ordinateurs) doublerait tous les 18 mois pour un coût constant. En 1965, le microprocesseur le plus puissant comportait 64 transistors.

En fait, il s'avère que Moore ne s'était pas trompé, il a seulement dû ajuster sa prédiction car en réalité le nombre de processeurs a doublé tous les deux ans.

Un processeur de dernière génération embarque 1 170 000 000 transistors

Selon la prédiction initiale, en quelle année aurions-nous dû dépasser le milliard de transistors ?



(image <http://openclipart.org/> Public Domain)

13 C'est le pied *****

Dans l'Antiquité Romaine, on utilisait douze unités de mesure : le doigt, l'once (ou pouce), la paume, le pied, la coudée, le [simple] pas, le double pas, la perche (ou decempeda), la longueur d'arpent, le stade, le mille et la lieue.

Voici comment fonctionnaient certaines unités.

- 1 pied vaut 16 doigts
- 1 pied vaut 4 paumes
- 1 pas vaut 5 pieds
- 1 perche vaut 10 pieds

J'ai mesuré 406 doigts. Combien est-ce que cela fait en utilisant les unités romaines et en regroupant au maximum les unités ?

(Il faut avoir le moins de doigts, de paumes, de pieds, de perches possibles)

Fin de la catégorie CM1

14 Dessin à Ski*****

Depuis 1963, les ordinateurs connaissent 128 caractères appelés caractères ASCII (American Standard Code for Information Interchange, « Code américain normalisé pour l'échange d'informations »).

À chaque lettre ou symbole est associé un nombre (de 0 à 127).

32 correspond à l'espace

65 au A (en majuscule)

92 au signe \ (l'antislash)

Tu peux faire apparaître les caractères ASCII dans un traitement de textes en laissant la touche [alt] de ton clavier enfoncée, en tapant le code ASCII puis en relâchant la touche [alt] (les 33 premiers codes ne donnent pas des caractères affichables donc choisis un nombre après 32)

Comme l'ordinateur ne savait afficher que les symboles ASCII alors, pour faire des dessins, on n'utilisait uniquement ces symboles. Par exemple voici le dessin d'un chat en ASCII

```

      _\ . | \ . . . . . _\ . . . . . _\ . . . . .
      /  ' | \  ' . . . . . /  ' . . . . . /  ' . . . . .
      ) / ' _/      \  ' . . . . . ) / ' _/      \  ' . . . . .
      ' - ' " \_    / - ' ; - ' \_    / - ' ; - ' \_    / - ' ; - '
      { _ . ' _ . / { _ . ' _ . / { _ . ' _ . / { _ . ' _ . /

```

Je veux faire un tableau de 2 caractères visibles sur 3 caractères visibles (pour ce chat c'est 36 sur 7). En utilisant les caractères ASCII de base de 1963, **combien de tableaux différents est-ce que je peux créer ?**

15 La piste olympique***** :

À côté de l'école, se construit un stade d'athlétisme. La piste est toute neuve et il n'y a que la ligne d'arrivée dessinée. Les élèves doivent faire une course de 400m qui se déroule en couloirs (c'est-à-dire que chaque compétiteur court dans son propre couloir). Il faut alors que chacun parte d'un endroit différent de la piste car sinon celui qui est dans le couloir le plus à l'intérieur couvrirait une distance plus courte, ce qui ne serait pas juste.

Les élèves font alors un dessin à l'échelle (1cm pour 1m)

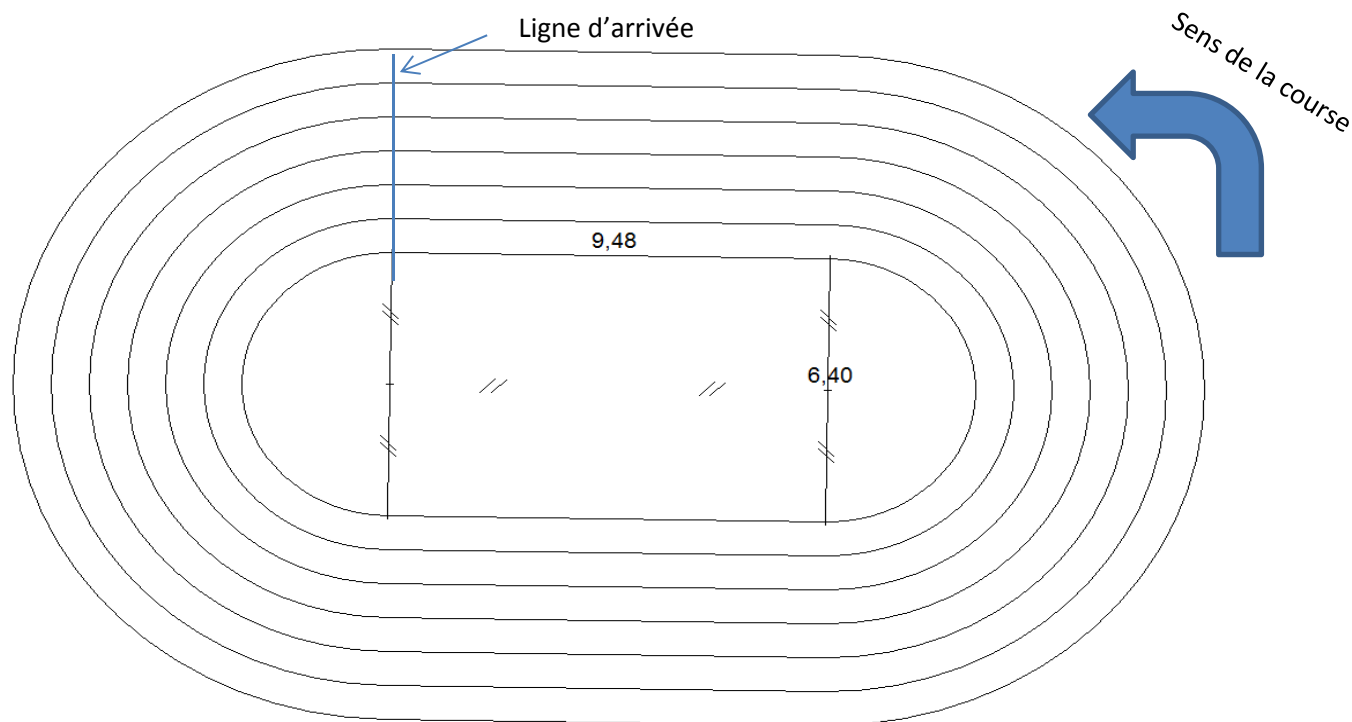
- Ils commencent par dessiner un rectangle de 95 cm sur 67 cm
- Puis sur chacun des côtés de 67 cm ils dessinent un demi-cercle de centre le milieu du côté.
- Ils obtiennent ainsi l'intérieur de la piste. Ils ajoutent ensuite les huit couloirs qui font chacun 1m et 20 cm en réalité de long

La ligne d'arrivée est placée en bout de ligne droite (au coin du rectangle)

À quelle distance (mesure en suivant le couloir et dans le sens de la course) de la ligne d'arrivée doit se trouver la ligne de départ de chacun des couloirs du 400m ? (remplir le tableau de la feuille réponse) ?

On compte la distance sur la ligne intérieure du couloir (par exemple pour le premier couloir sur la ligne qui est sur les bords du premier rectangle dessiné)

Vous donnerez la distance réelle en mètres au mètre le plus proche pour chaque couloir



Attention Ce dessin n'est pas à l'échelle

Pour vous aider : vous pouvez faire le dessin comme les élèves de cette classe à l'échelle. Vous pouvez aussi utiliser la formule du périmètre du cercle que vous trouverez sans doute dans votre livre de mathématiques et même dans un dictionnaire. On peut prendre 3,14 pour le nombre π (pi)

Feuille réponse :

EX 1 : il y aépaisseurs

Ex 2 : 

Ex 3 : Le message est

Ex 4 :

| | | |
|--------------|--------------|---------|
| Joueur 1 | Joueur 2 | gagnant |
| Terre, bleue | Fer, bleue | |
| Fer, bleue | Verre, bleue | |

Ex 5 : Le plus grand est

EX 6 : Le géant mesure :.....

Ex 7 :

| | forme | fond | dessin |
|---------|-------|------|--------|
| Seb | | | |
| Kim : | | | |
| Fernand | | | |

Ex 8 :

| | | | |
|----|----|----|----|
| 11 | 14 | 84 | 29 |
| 44 | 24 | | 33 |
| | 34 | 43 | 40 |
| 77 | 19 | 13 | 23 |

Ex 9 : je peux afficher :

EX 10 : C'est arrivé fois.

Ex 11 : La formule est

Ex 12 : En

Ex 13 : mesure :

Ex 14 : tableaux

Ex 15 :

| couloir | Distance en mètre de la ligne d'arrivée |
|---------|---|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | |

Questions subsidiaires :

Nous pensons avoir réussiexercices ;

l'exercice le mieux réussi de notre niveau est le

Vos coordonnées : classe :.....de M, Mme.....

École

Adresse :

Ville :

Adresse e-mail :.....

À renvoyer à : Fabien EMPRIN – RMEM IUFM Site de Châlons-en-Champagne 1 bd Victor Hugo

51037 Châlons en Champagne ou par courriel : fabien.emprin@univ-reims.fr